

2015년 부산광역시 콘텐츠 일·학습병행제 사업 변경 공고

부산광역시와 부산정보산업진흥원에서는 지역 문화콘텐츠 기업을 대상으로 아래와 같이 “2015년 부산광역시 콘텐츠 일·학습병행제 사업”을 추진합니다. 많은 관심과 참여 바랍니다.

2015년 12월 4일
(재)부산정보산업진흥원장

1. 사업목적

- 지역 문화콘텐츠 기업과 이전 역외 기업들에게 필요한 인력의 원활한 공급과 교육지원으로 고용기업과 구직자들의 질적·양적 미스 매칭 해소
- 기업이 필요한 인력 채용 후 도제식 교육 훈련으로 즉시 업무에 투입할 수 있는 실무 인재 양성

2. 사업기간 : 2015. 9 ~ 2016. 2

3. 지원사항

- 지원기간 : 협약체결일로부터 2016. 2. 29(월)까지
- (지원규모) : 00명 (기업당 최대 10명 이내)
- (지원내용) : 고용 인원에 대한 OJT(on The Job Training)교육지원
- (지원내역) : 교육훈련보조금 지원
 - ▷ 1인당, 최대 4개월 까지, 총 4,000,000원(월 1,000,000원) 한도지원
 - ▷ 지원금 한도 및 기업 자체 부담금
 - 지원금 한도 : 월 급여의 70% 이내(월 1,000,000원 한도)
 - 기업 자체 부담금 : 월 급여의 30% 이상
- (의무사항) : 교육훈련 완료 후 고용유지기간은 사업 수혜기간 이상 지속하여야함

4. 지원대상

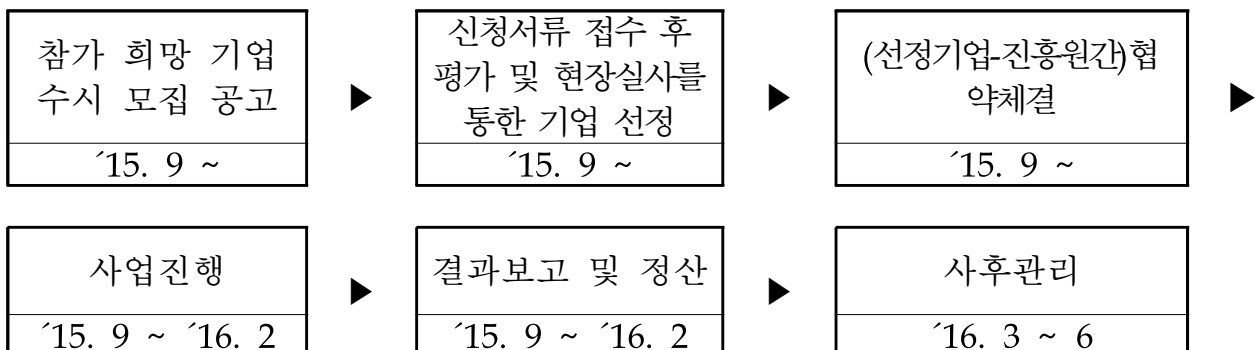
- 지역 문화콘텐츠 기업 및 지역 이전(예정) 역외 기업
- 지원자격 : 사업공고일 현재 사업장 소재지가 부산지역인 문화콘텐츠 기업
 - ※ 고용보험 가입 피보험자수가 반드시 5인 이상 되어야 함(단 이전(예정)역외 기업 제외)
 - ※ 문화콘텐츠 기업 : 「문화산업진흥기본법」 및 「콘텐츠산업진흥법」 고시 분야
- 참가대상자 : 신규채용 인력(경력 3년 미만)
- 참가자 선발 및 계약 : 기업이 참가자를 모집·선발하여 근로계약을 체결
 - ▷ 참가자는 근로자로 채용된 상태에서 교육훈련을 받는 것을 원칙으로함
 - ▷ 참가자는 해당기업이 일·학습병행제 참여기업으로 접수된 이후에 선발한 자를 원칙으로 하나, 기업 접수 일자를 기준으로 3개월 이내에 채용된 자도 가능

※ 신청제외 기업

- 본사업에 참여 예정인 동일한 훈련근로자를 대상으로 하여 정부, 지방자치단체 및 정부사업대행 기관 등으로부터 자금을 지원 받았거나, 받고 있는 경우
- 사업공고일 현재 정부, 지자체 또는 공공기관으로부터 지원사업 전반에 참여가 제한 중인 사업자 또는 개인(지방세, 국세체납 등)
- 채무불이행 및 부실위험기업, 기타 정부사업 정산 환수금, 기술료 미납 기업
- 기타 부산정보산업진흥원장이 참여제한사유가 있다고 인정하는 자

5. 지원 및 추진 절차

- 모집기간 : '15년 9월부터 수시 참가 희망기업 모집
- 선정방법 : 신청서류 접수 및 평가를 통한 기업 선정(평가점수 70점 이상 선정), 협약체결
- 추진절차



6. 선정기준(안)

○ 서면평가

콘텐츠 일·학습병행제 참여 기업선정 심사평가표

평가항목			평가등급					점수
			매우우수	우수	보통	미흡	불량	
I	기업의 프로그램 운영 여건 (50점)	1. CEO의 자체 인력 양성 의지	10	8	6	4	2	
		2. 기업의 규모 및 환경 / 여건의 적정	10	8	6	4	2	
		3. 독자적 기술력 보유	10	8	6	4	2	
		4. 근로조건	10	8	6	4	2	
		5. 유사 사업 참여 경험	10	8	6	4	2	
II	프로그램 요건 (50점)	1. 인력양성 목표의 적절성	10	8	6	4	2	
		2. 학습근로자 수의 적절성	10	8	6	4	2	
		3. 학습근로기간 중 임금 지급 수준의 적절성	10	8	6	4	2	
		4. 훈련시설 및 장비의 적절성	10	8	6	4	2	
		5. OJT 계획의 적절성	10	8	6	4	2	
합 계								

7. 참여 기업 신청

○ 제출서류

구 분	작성내용	부 수	제출방식	비 고	
참여 기업 신청시	① 기업 참여신청서 및 사업 수행계획서	원본 1부 (사본 3부)	진흥원 방문 접수 ※인감 날인하여 제출 ※USB 또는 스캔자료 메일송부	신청 기업에 한함	
	② 사업자등록증 사본 1부				
	③ 개인정보수집동의서 1부				
	④ 이행확약서 1부				
	⑤ 기타 증빙자료 - 4대 사회보험 (사업장) 가입자 명부 1부 - (해당근로자) 재직증명서 1부 - (해당근로자)고용보험 자격이력 내역서 1부 - (해당자)(표준)훈련근로 계약서 1부				
협약 체결시	① 법인등기부등본(법인의 경우) 1부	1부	별도 제출 (방문제출)	선정 기업에 한함	
	② 법인인감증명서 1부 (개인사업자는 대표자 인감증명서)				
	③ 대표자주민등록 등본 1부				
	④ 사용인감계 1부(필요시)				
	⑤ 위임장(필요시)				
	⑥ 국세 및 지방세 완납증명서				
	⑦ 교육훈련보조금 수령 통장 사본				
협약 체결후	구 분	제출시기	보험금액	보험기간	협약 기업에 한함
	지원금이행 보증보험증권	협약체결 후 14일 이내	지원금의 100%	협약기간+153일 (2016년7월31일까지)	
사후 관리	※ 4대 사회보험 (사업장) 가입자 명부 또는 고용보험 자격이력 내역서 1부			완료 기업에 한함	

○ 신청방법

구 분	내 용
신청서	부산정보산업진흥원 홈페이지(www.busanit.or.kr) 사업공고에서 신청서 양식 다운로드 후 작성 및 제출
접수방법	방문접수(※ 우편접수 불가)
접수 및 문의처	부산광역시 해운대구 수영강변대로 140 9층 부산글로벌게임센터 901호 부산정보산업진흥원 콘텐츠사업단 게임산업팀 제수하 선임 ☎ 051-749-9180, E-mail : suha@busanit.or.kr

8. 유의사항

- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 우리 원의 공고 및 사업안내서의 미숙지로 인한 불이익은 신청기관, 수행기관의 책임임
- 수행 기관에 제재사유 발생(지원금 부당사용, 기타 해약사유) 시 지원금 환수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있으며 제재조치 내용(수행기관명, 사유, 제재내용 등)을 우리원 홈페이지에 게재할 수 있음
- 동일한 내용(학습근로자 동일인 등)으로 우리 원이나 타지원기관(정부, 지자체 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 지원대상으로 확정통보 받은 수행기업의 장은 이행(지급)보증보험증권 등 협약체결에 필요한 구비서류를 작성하여 제출하여야 하며, 기한 내 보증보험(또는 공제조합 보증서)을 제출하지 못할 경우 선정이 취소됨
- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음

[참고] 문화산업 및 콘텐츠 산업 기준

□ 문화산업 진흥 기본법 [시행2014.11.29.] [법률 제12687호]

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.<개정 2010.6.10., 2011.5.25., 2014.1.28>

1. “문화산업“이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.
 - 가. 영화·비디오물과 관련된 산업
 - 나. 음악·게임과 관련된 산업
 - 다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
 - 라. 방송영상물과 관련된 산업
 - 마. 문화재와 관련된 산업
 - 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
 - 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
 - 아. 대중문화예술산업
 - 자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업
 - 차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.
 - 카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업

□ 콘텐츠산업 진흥법 [시행2014.11.19.] [법률 제12844호]

제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “콘텐츠“란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
2. “콘텐츠산업“이란 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.
3. “콘텐츠제작“이란 창작·기획·개발·생산 등을 통하여 콘텐츠를 만드는 것을 말하며, 이를 전자적인 형태로 변환하거나 처리하는 것을 포함한다.
4. “콘텐츠제작자“란 콘텐츠의 제작에 있어 그 과정의 전체를 기획하고 책임을 지는 자(이 자로부터 적법하게 그 지위를 양수한 자를 포함한다)를 말한다.
5. “콘텐츠사업자“란 콘텐츠의 제작·유통 등과 관련된 경제활동을 영위하는 자를 말한다.
6. “이용자“란 콘텐츠사업자가 제공하는 콘텐츠를 이용하는 자를 말한다.
7. “기술적보호조치“란 콘텐츠제작자의 이익의 침해를 효과적으로 방지하기 위하여 콘텐츠에 적용하는 기술 또는 장치를 말한다.

② 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 제1항에서 정하는 것을 제외하고는 「저작권법」에서 정하는 바에 따른다. 이 경우 “저작물“은 “콘텐츠“로 본다.